

DIY_DIT

do it yourself _ do it together



Bio e intereses.

Finalizo mi formación Audiovisual especializándome en Imagen (video y fotografía) en la escuela de Imagen y Sonido de A Coruña en 2002, en 2003 cambio mi residencia a Barcelona y trabajo como asistente de fotografía y directora de arte en dos proyectos documentales. Comienzo Bellas Artes en la UB en 2004, durante este período trabajo en otros campos afines que amplifican mi formación e implementan mi experiencia práctica. Técnico Audiovisual, formadora de TIC para adultos en centros cívicos y coordinadora y docente de enseñanza artística en la academia Les Corts.

<http://jellypin.hotglue.me/> pag.web

<http://transnoise.tumblr.com/> proceso trans-noise

Durante los últimos años de la carrera 2008-2009 me intereso por nuevas formas de interacción tecnológica y social, como Arduino, y colaboro en diferentes eventos y workshops que hacen uso de estas tecnologías; Interactivos (Media Lab Prado) y en diferentes talleres de Hangar. En 2008 realizo una beca Erasmus en Leipzig Alemania y participo en Summer Camp de LABoral, Gijón, en este periodo mi contacto con las comunidades Open Source aumenta y comienzo a interesarme por las filosofías DIY y DIT. En 2010 estoy becada para terminar mis estudios en la Universidad de Sao Paulo, Brasil donde colaboro con iniciativas como Ruidocracia (sesiones experimentales de Live Video y Noise) y continúo con proyectos que abordan temas de identidad a partir de relaciones con el cuerpo íntimo-público e integraciones mecánico- electrónicas que implementan y aumentan mis capacidades de relación con el exterior-interior a través de procesos como Medusa o Udre. Durante este período imparto talleres de reciclaje creativo para niños y adolescentes; ya en Barcelona gestionamos con dos compañerxs El centro de Cultivo Contemporáneos del Barrio en Poble sec, donde he realizado talleres de fotografía, electrónica creativa y video.

<seeking Performance Interface> : the desire of Paula Pin to use her body and its immediate environment – or extended body – as a way of interacting with the world, a way of participating, is a constant in her work.

She imagined Creation (aka the vagina) as being equipped with bend sensors on the fabric or perhaps smart fabrics in order to indicate the amount of pressure applied to the structure by the performer which in turn would effect the audio and the video projected onto the structure.

Likewise in Medusa she imagined herself dressed with a series of electronic circuits which the public would be able to touch – converting her body into the interface or instrument. These circuits, often reusing recycled electronic toys – known as “bending” - would enable her medusa to have sound and her extended body be her interface - an Open source body – a recycled collective body (P.S.)> 9-08-2010

Bio detallada

Técnico Superior Imagen.(Escuela ImagenSonido, A Coruña). 2001-02

Técnico Auxiliar en Diseño de Interiores. (ETEA, bcn).
(3DstudioMax, Autocad,Rhinoceros y Photoshop). 2003

Multimedia & Photography escuela superior artes plásticas Leipzig
Alemania. 2008

Bellas Artes, universidad de Barcelona (UB) 2004-2009.

Otros:

- Asistente de producción en el Festival de Cine Negre de Manresa
2004-05.

- Utòpics (Manresa) dpt.audiovisual (venta, nov.03-gener 04).

- Fotógrafa de producto para empresa "IMC Toys", Terrassa.
(Noviembre 2004 - Marzo 2005).

- Videos promocionales para "IMC Toys" (Noviembre 2004-Marzo
2005). - Fotos para el grupo musical Holliwater. (Enero 2005).

- Fotos para disco Dr. thing marzo 2005.

-Ayudante de producción para productora Garage films Barcelona
(publicidad televisiva).

- Experiencia como editora de video en producciones propias y en
colaboración con otros proyectos. - Colaboración en el taller
"interactivos en Madrid" Fotografía, diseño gráfico e industrial.

- Estudios de diseño multimedia durante el año 2008 en Leipzig.

- Imparto durante el 2009 cursos de Iniciación a la informática y Edición
de video en el programa TIC de la obra social La Caixa

- Dirijo el departamento artístico de la academia Les Corts durante el
2009, donde imparto las asignaturas de Dibujo Artístico, Escultura y
Análisis Geométrica

- Durante el 2008-09 investigo acerca de realidad aumentada y mundo
virtual y como resultado presentamos junto con Wendy Ann un tutorial
en la Universidad de Lübeck.

- Beca de intercambio en Sao Paulo Brasil, durante enero-junio 2010,
especializándome en instalación sonora, performance y fotografía
digital.

- Actualmente centro mis investigaciones en el desarrollo de diversos
talleres para jóvenes que implican el uso de tecnologías low tech

- Eventualmente trabajo con Live Video y en la actualidad desarrollo
diversos dispositivos que permiten al público interactuar con la síntesis
audiovisual

-Taller de micros electret Laboral 2011.

Propuesta: La tecnología creativa como medio de entretenimiento. La tecnología se crea del DIY al DIT del do it yourself al do it together

Debemos envolver a los niños en otras actividades para que, no solo vean la tecnología como medio de entretenimiento sino que la utilicen como una herramienta de aprendizaje.

Para facilitar una interacción positiva entre niñ@s y tecnología se proponen una serie de talleres y actividades que impulsen el desarrollo creativo y el pensamiento crítico.

Partiendo de métodos de aprendizaje colectivo y metodologías lúdico experimentales y explorando la intersección entre tecnología casera y fabricación digital queremos facilitarles un cambio importante en su relación con la tecnología.

Una relación constructiva y de entretenimiento es necesaria para dar el salto de meros consumidores a creadores de sus propias tecnologías.

El método basado en los estudios del psicólogo Suizo Jean Piaget indica que los niños aprenden "construyendo su propio conocimiento".

Según mi experiencia artística tecnológica se aprende construyendo.

Conscientes de estas premisas construimos un programa de talleres de ciencia divulgativa que exponen de forma lúdica la estrecha relación entre las ciencias naturales científicas y tecnológicas siendo esta relación la que unifique íntima y externamente nuestro en cierto modo olvidado pensamiento ecológico

AULA DE MÚSICA EXPERIMENTAL

PLANTEAMIENTO GENERAL

El tema se presenta por y para niños. En la actualidad estamos contribuyendo a la próxima generación de creativos, pensadores críticos y productores de los diferentes medios.

Las sesiones se presentan como un taller-seminario que pretende capacitar a los niños para que a través de su propia voz e imaginación se expresen a través de diferentes medios de comunicación como forma de protesta, acción y auto-expresión

Habrán sesiones abiertas a todo el público sin importar la edad de cada participante, se recomienda tener una edad superior a los 7 años.

Todas las sesiones deben crear un espacio seguro para que los niños trabajen y aprendan juntos. El lugar, que será un espacio abierto y seguro donde cualquier joven pueda pasar el rato con sus compañeros realizando sus propios experimentos sonoros

El “*aula de música experimental*” se propone ofrecer un acercamiento pedagógico y creativo a aquellas músicas y propuestas que van más allá de las convenciones habitualmente establecidas en los centros de enseñanza, que por sistema han venido rechazando cualquier tipo de iniciativa tomada en la música contemporánea, la música de nuevos medios, la performance o la improvisación libre.

La tecnología creativa como medio de entretenimiento.

La iniciativa está dirigida a alumnos de todas las edades, capacidades e intereses, ofreciendo una variedad de oferta amplia que permita tanto el disfrute de la música más actual como la participación activa en su creación.

El “aula de música experimental” parte de una estructuración en tres ámbitos fundamentales:

- 1- acercamiento y análisis de nuevos medios de improvisación libre.
- 2- elaboración de instrumentos a partir de materiales reciclados y **Bending** (modificación de juguetes y teclados).
- 3- sesiones concierto- experimental en donde cada uno pueda experimentar con los instrumentos realizados durante el taller.

Además de las materias propiamente establecidas se preveen sesiones periódicas entre los participantes para exponer sus propios proyectos creativos, así como conciertos en los que éstos puedan ser puestos en práctica y dados a conocer.

Circuit Bending es la modificación creativa de aparatos electrónicos de bajo voltaje (juguetes, pedales de efectos, etc.) a base de cortocircuitos, con el fin de crear nuevos instrumentos musicales y generadores de sonido.

Contenidos:

- Acercamiento pedagógico a la cultura del reciclaje e **DIY (hazlo tu mismo)** a través de una pequeña reseña Histórica del **Circuit Bending**.
- Cómo hacer Circuit Bending.
- Cómo utilizar las herramientas esenciales.
- Conceptos básicos de electrónica y como actúan los componentes electrónicos y controladores manuales al implantarlos en el circuito a modificar.
- Cómo buscar sonidos interesantes en el circuito.
- Cuáles son las conexiones y combinaciones típicas.
- Cómo marcar las conexiones que implantaremos y tomar notas.
- Cómo conectar con cables los diversos puntos.

La tecnología creativa como medio de entretenimiento.

Objetivo:

- Planteamiento de proyectos individuales o colectivos a partir de las dinámicas dentro del taller, para analizar posibles soluciones. Establecer un acercamiento al Circuit Bending y a sus posibles aplicaciones dentro del arte Electrónico y la instalación multimedia.

Dinámicas del taller:

- Ejemplos de su aplicación a través de la obra de algunos artistas. - Experimentación con los resultados del taller. - Exposición colectiva de experimentos y practicas del taller.

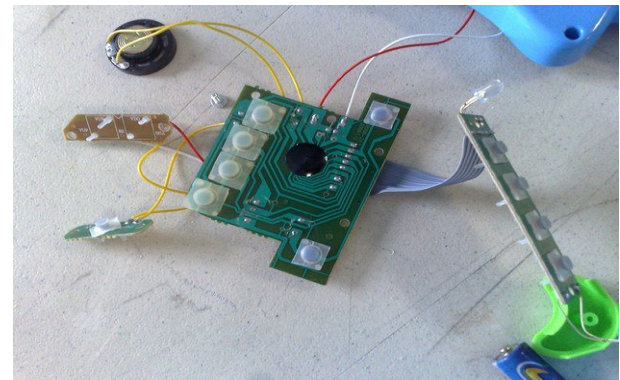
Programa del curso:

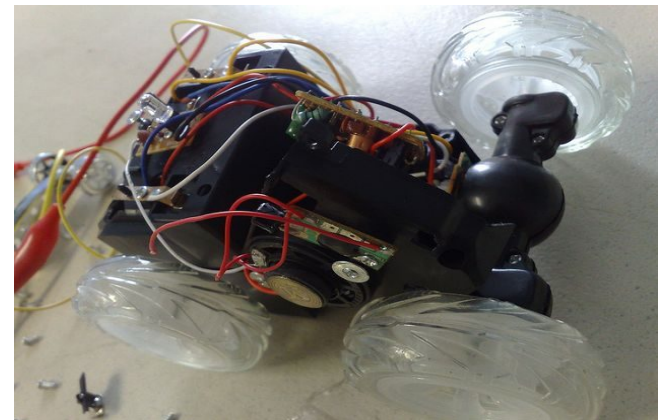
- Presentación de los participantes y sus intereses. Breve charla sobre tendencias actuales y producciones artísticas que involucran tecnología y presentación de Circuit Bending (posibilidades para la creación de obras interactivas). Sesión 1a; duración: 2 horas.

- Generar un proyecto electrónico simple a modo de experimentación para una obra futura. ATari punk console y draw audio (sesiones 2a,3a,4a, 5a duración: 2 horas cada sesión).

- Desarrollo del Circuit Bending. Experimentación con Bending (cortocircuitos que generan ruido) a partir de juguetes e instrumentos musicales. (sesiones 6a,7a,8a duración: 2 horas cada sesión).

- Concierto y experimentación con los instrumentos construidos en las sesiones previas. (sesión de cierre, 2 horas)





<http://www.conceptlab.com/circuitbending/>



Intervención de teclado de juguete Yamaha para extracción de la placa base.

Aparatos electrónicos y ropa.

El presente proyecto aúna mi constante interés sobre el concepto del cuerpo expandido y las posibilidades de interacción con elementos sonoros. Primeros prototipos



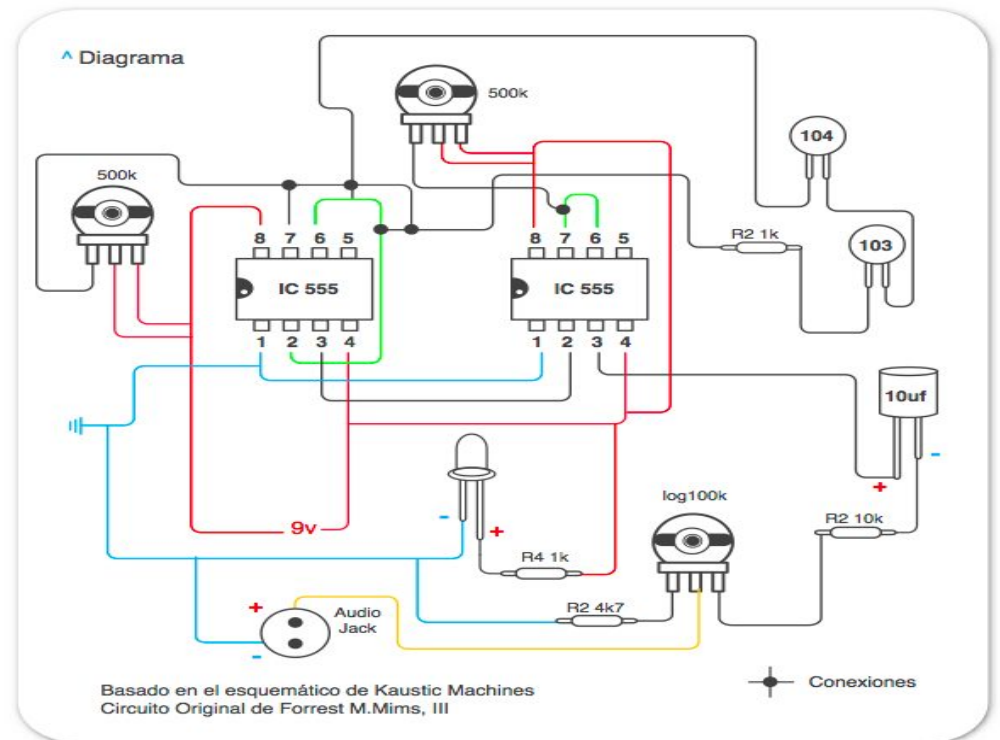
Circuit bending aplicado a ropas y exoesculturas

Atari_Punk_Console

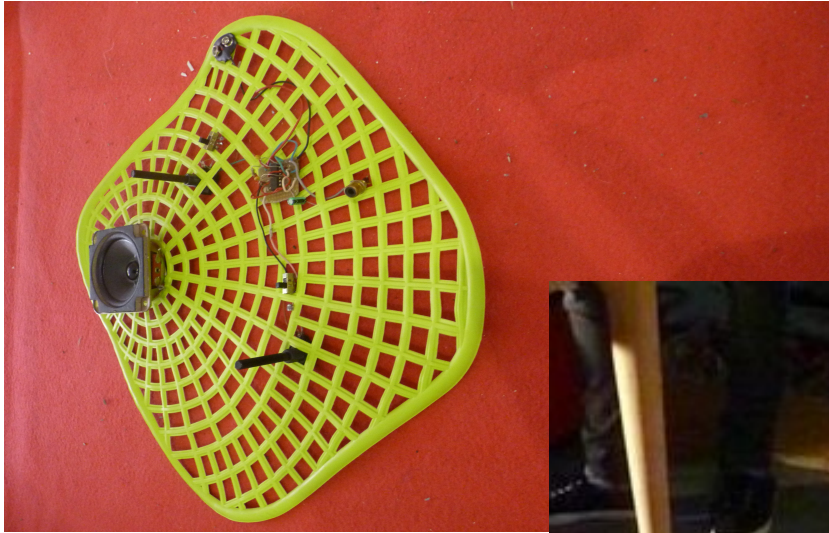
Componentes

| | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|--------------------|
| 2 LM555 | 1 Capacitor cerámico .01 uf / 103 | 1 resistencia 10k |
| 1 Switch SPST | 1 Capacitor cerámico .1 uf / 104 | 1 resistencia 4.7k |
| 1 Capacitor Electrolítico 4.7uf | 1 jack de audio | 2 resistencias 1k |
| 1 potenciómetro log 100k | 2 potenciómetro 500k | 1 led |

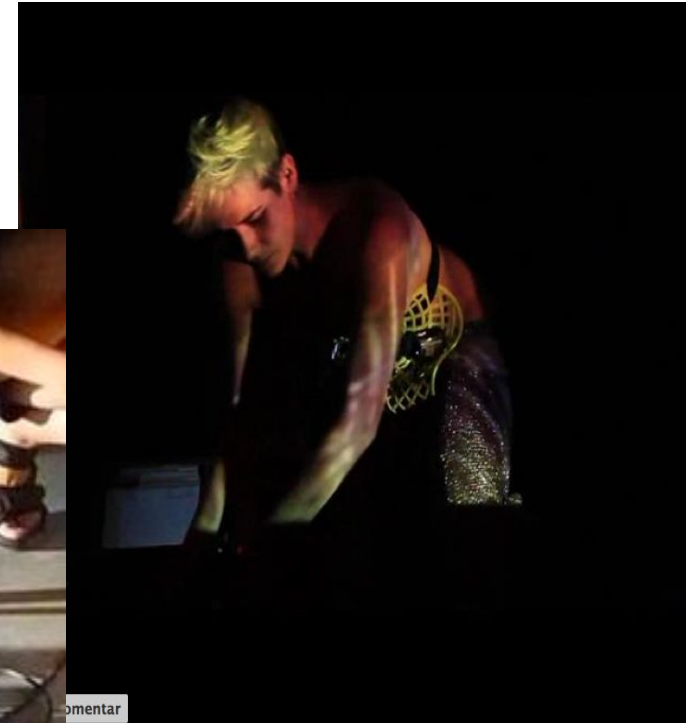
Atari Punk Console Oscilador de onda cuadrada construido a partir del chip 556.



Aplicación de los circuitos Atari en diversas Exo-es-culturas (elementos escultóricos que tienen capacidad de porte)



Experimentación sonora con
Las CasiCasiotone, Graham bell y Nuria cu
summer lab 2011



Performance expandida con Transnoise
Video, audio, cuerpo y movimiento.
HardCabaret Silver Weeding context

Atari_Punk_Console_556IC

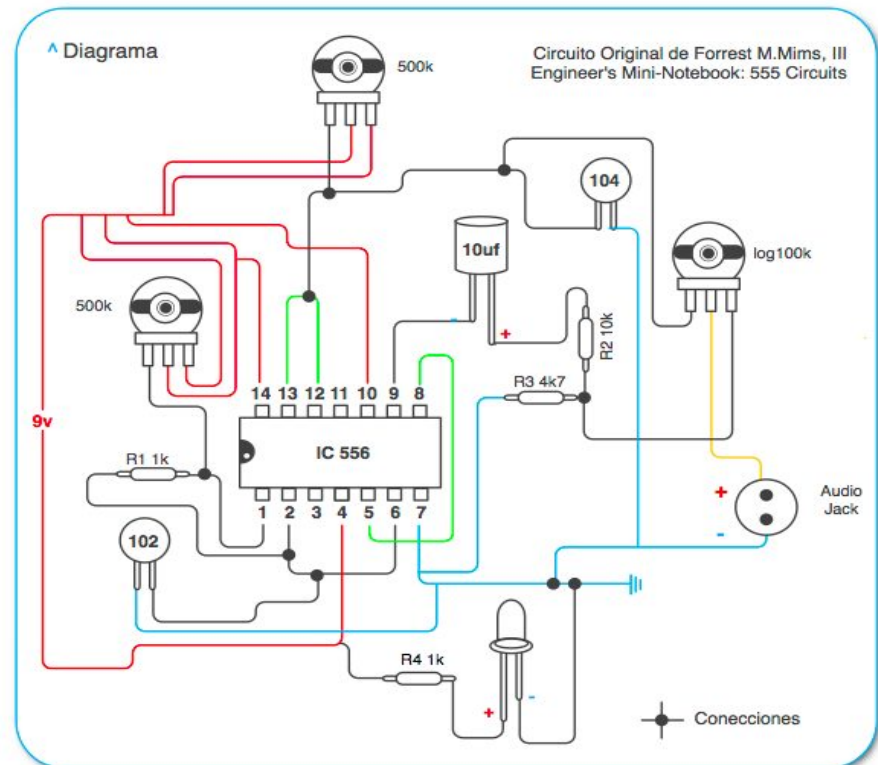
^ Componentes

1 LM556
1 Switch SPST
1 Capacitor Electrolítico 10uf
1 Capacitor cerámico .001 uf / 102
1 Capacitor cerámico .1 uf / 104
1 jack
1 potenciómetro 500k

1 potenciómetro log 100k
1 resistencia 10k
1 resistencia 4.7k
2 resistencias 1k
1 resistencia
1 led

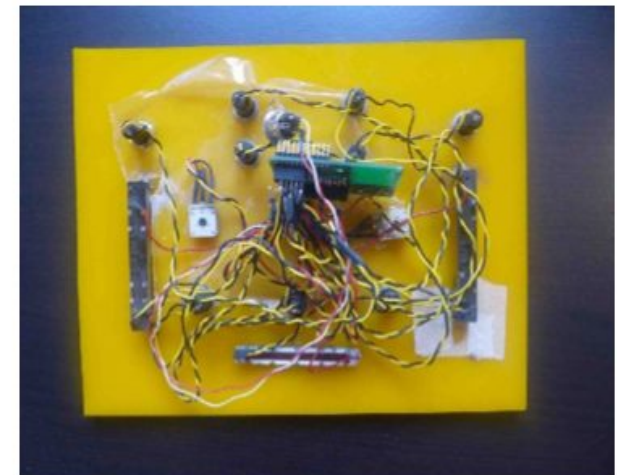


^ Diagrama



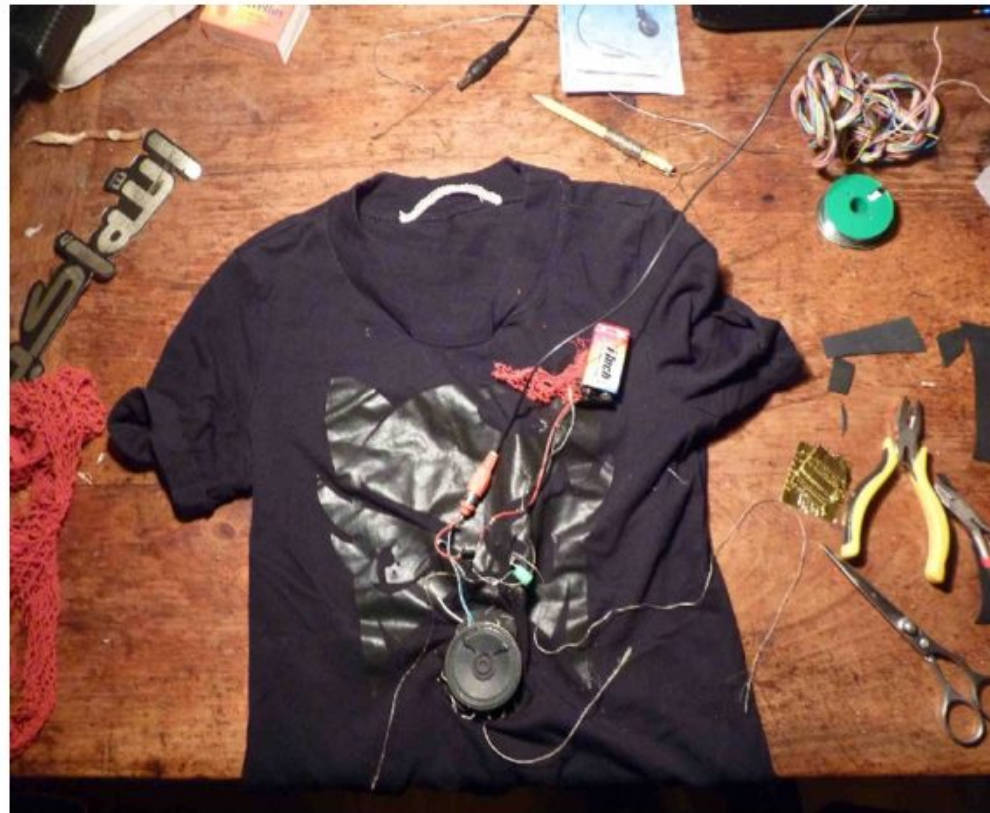
Ard+Pd=Vj workshop en Summer Camp Lab en Laboral centro de arte (Gijon)
Augusto 2009. M. Yarza & C. Lopez

Mesa controladora MIDI

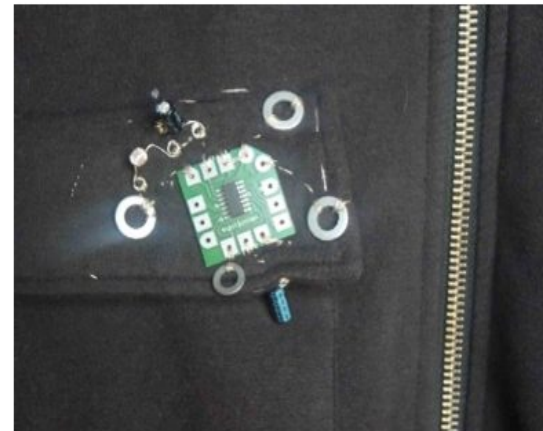


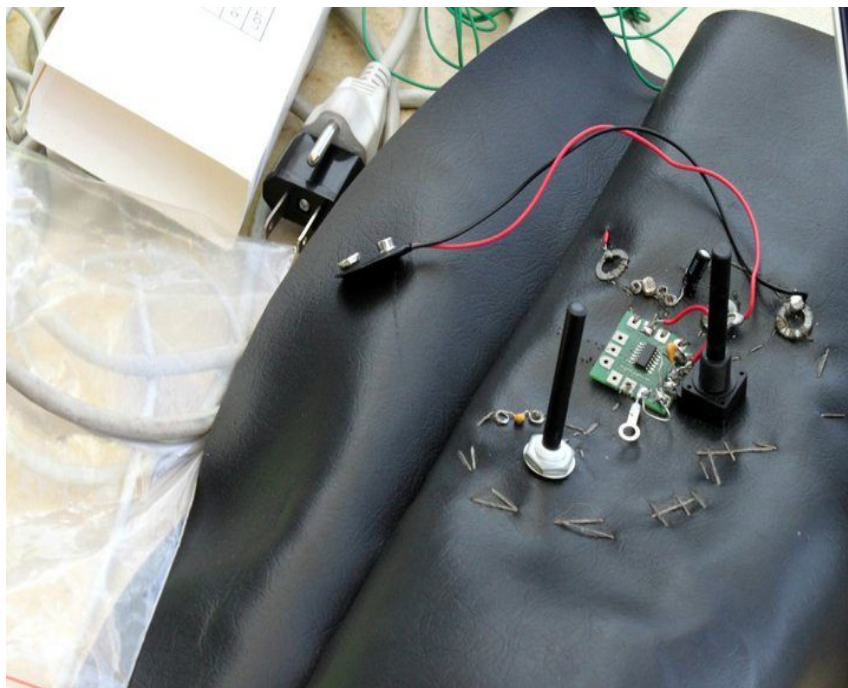
Otros ejemplos de ropa y exo.esculturas auto amplificadas

Camiseta auto amplificadora a partir de circuito integrado LM 286 y altavoz de 8w.



Sudadera auto amplificada a partir de circuito integrado LM 286 y altavoz de 8w, PIC 4093B1 en la función de sintetizador modular accionado por la cantidas de luz arrojada sobre las celulas fotoeléctricas integradas en el conjunto.

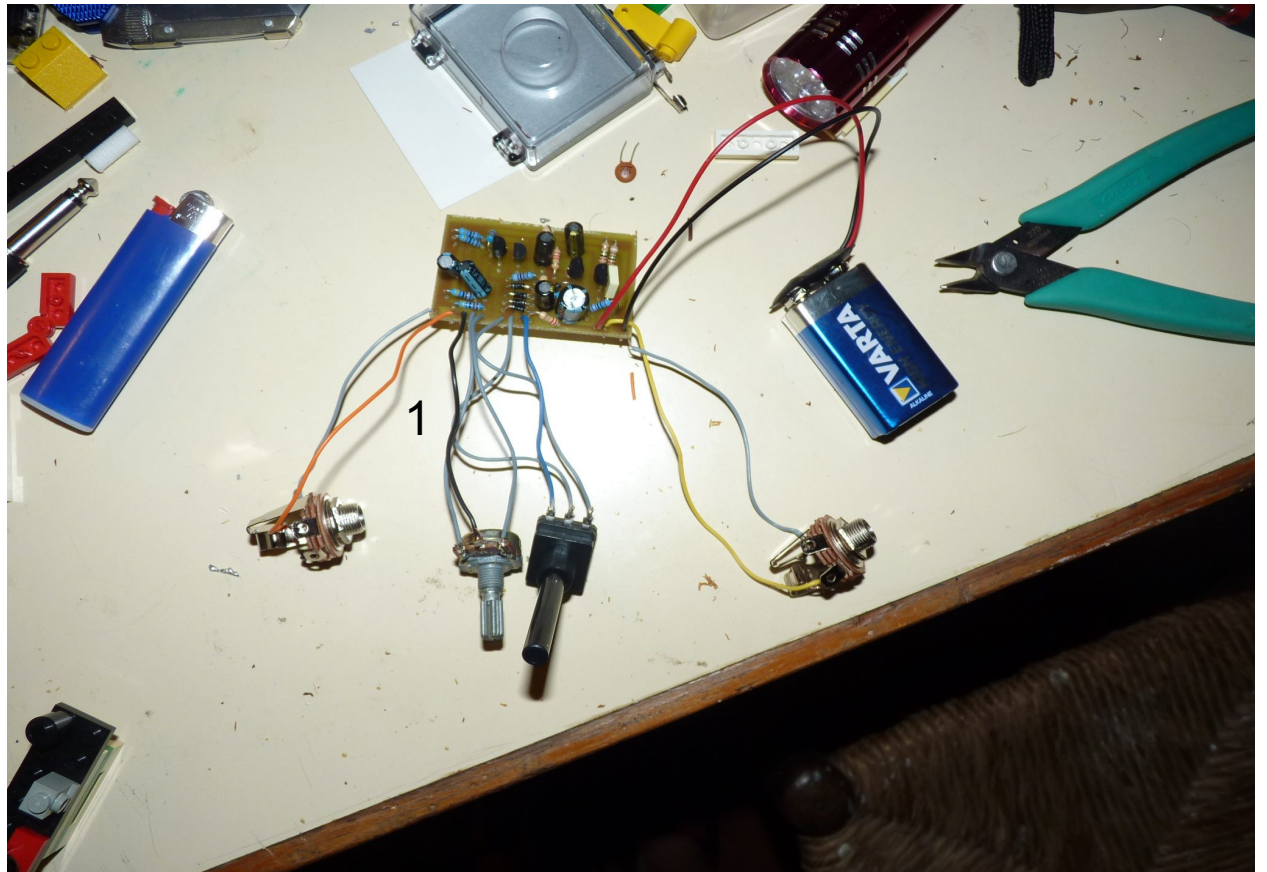






- 1- atari punk integrado en armadura de plástico
- 2- reverb hecha a partir de un lateral de un ordenador y diferentes muelles reciclados
- 3- amplificador a partir del circuito integrado LM386
- 4- Radio pirata , MP19
- 5- teclado casio modificado mediante bending tecncis
- 6- micro electret autoamplificado





1-Disto Scrambler





bibliograf a

- _ Mims III Forrest M. Engineer's Mini-Notebook – 555 Timer IC . First Edition. Radio Shack. U.S.A. 1984.
- _ Mims III Forrest M. Electronic Sensors Circuits and Projects. Master Publishing Inc. U.S.A. 2007
- _ Mims III Forrest M. Getting Started with Electronics. Fourth Edition. Master Publishing Inc. U.S.A. 2007
- _ Ghazala Reed. Circuit Bending. Wiley Publishing Inc. Indianapolis. 2005
- _ Pakhchian Syuzi. Fashioning Technology. O'Really. First Edition. 2008.
- _ Anderton, Craig. Electronic Projects For Musicians. AMSCO publications, New York.
- _ Horowitz, Hill Winf eld. The Art of Electronics. Second Edition. Cmbridge University Press. 22nd printing. 2008.
- _ Scherz Paul. Practical Electronic for Inventors. McGraw-Hill. Second Edition. 2007

